

**GAME EDUKASI MENGENAL NAMA-NAMA ANGGOTA TUBUH
DALAM RAGAM BAHASA JAWA NGOKO DAN KRAMA
UNTUK SISWA KELAS 1 SD NEGERI BAWU 1 JEPARA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika**

Oleh:

YOGA ADI WIDAGDO

L200150085

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS

KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**GAME EDUKASI MENGENAL NAMA-NAMA ANGGOTA TUBUH
DALAM RAGAM BAHASA JAWA NGOKO DAN KRAMA
UNTUK SISWA KELAS 1 SD NEGERI BAWU 1 JEPARA**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

YOGA ADI WIDAGDO

L200150085

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Fatah Yasin Al Irsyadi, S.T., M.T.

NIK.738

HALAMAN PENGESAHAN

**GAME EDUKASI MENGENAL NAMA-NAMA ANGGOTA
TUBUH DALAM RAGAM BAHASA JAWA NGOKO DAN
KRAMA UNTUK SISWA KELAS 1 SD NEGERI BAWU 1
JEPARA**

OLEH

YOGA ADI WIDAGDO

L 200 150 085

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Komunikasi dan Informatika

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari rabu, 7 Agustus 2019

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Fatah Yasin Al-Irsyadi, S.T., M.T.

(Ketua Dewan Penguji)

2. Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D.

(Anggota I Dewan Penguji)

3. Devi Afriyantari Puspa Putri, S.Kom., M.Sc.

(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)


(.....)


(.....)

Publikasi Ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal, 7 Agustus 2019

Mengetahui,


Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika

Nurgiyatna, S.T., M.Sc., Ph.D
NIK. 881


Ketua
Program Studi Informatika

Heru Supriyono, S.T., M.Sc., Ph.D
NIK. 970

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 23 Oktober 2018

Penulis



YOGA ADI WIDAGDO
L200150102

GAME EDUKASI MENGENAL NAMA-NAMA ANGGOTA TUBUH DALAM RAGAM BAHASA JAWA NGOKO DAN KRAMA UNTUK SISWA KELAS 1 SD NEGERI BAWU 1 JEPARA

Abstrak

Menggunakan bahasa daerah dan melestarikannya adalah suatu kewajiban bagi masyarakat. Hal ini berlaku juga pada siswa di SD Negeri 1 Bawu Jepara, karena dalam penerapannya, bahasa Jawa tidak digunakan dengan benar. Memotivasi anak agar rasa ingin tahu dan keinginan untuk belajar muncul dengan cara mengajak anak bermain sambil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah *game* yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran mengenalkan bagian-bagian dari anggota tubuh dalam bahasa Jawa yang kasar dan halus atau biasa dibedakan menjadi bahasa *ngoko* dan *krama*. Pemanfaatan *game* yang bersifat edukatif ini diharapkan bisa meningkatkan motivasi dan ketertarikan anak terhadap pembelajaran bahasa daerah. Penelitian dilakukan pada siswa kelas satu dan mengacu pada kurikulum yang digunakan sekolah tersebut. Dari hasil wawancara dan observasi dengan dibantu oleh guru kelas aplikasi ini dibuat untuk mendampingi guru dalam pengajaran pengenalan nama-nama anggota tubuh yang berdasarkan pada tubuh bagian luar pada mata pelajaran bahasa Jawa dalam ragam bahasa Jawa *ngoko* dan *krama* sebagai penyelesaian masalah dalam penggunaan bahasa yang kurang tepat didalam kelas. Pembuatan *game* ini menggunakan software utama Construct 2 dan software pendukung lainnya. Pengujian aplikasi dilakukan di kelas pada saat jam pelajaran. Hasil dari pengujian dilakukan dengan menggunakan kuisioner dan mendapatkan hasil rata-rata sebesar 90,96% dari 30 responden. Aplikasi ini bisa digunakan menggunakan android sehingga bisa digunakan diluar jam sekolah sebagai sarana bermain dan belajar.

Kata Kunci: anggota tubuh, bahasa daerah, bahasa jawa, construct 2.

Using local languages and preserving them is an obligation for the community. This applies also to students in SD Negeri 1 Bawu Jepara, because in its application, the Java Language is not used correctly. Motivating children so that curiosity and the desire to learn emerge by inviting children to play while learning. This study aims is to make a game that can be used as a learning method to introduce parts of the body in non-polite and polite Javanese or commonly called *ngoko* and *krama*. The utilization of educational games, it is expected to increase children's motivation and interest in learning local languages. The research was conducted in one of the elementary schools and referred curriculum used by the school. Based the result from interviews and observations assisted by the classroom teacher this application will be

made to assist teachers in teaching the introduction of names of the part of the body the outer body part in Javanese language and to solve the problem about language uses in class. The main application to create this game is Construct 2 and another supporting software. Application tested in class during class hours. The result of the test were counted by using questionnaires and getting an average of 90,96% from 30 respondents. This application can be used using android so it can be used outside school hours to play and learn at the same time.

Keywords: android, construct 2, game, javanese, language, learning.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan peradaban manusia yang sangat maju yang dapat dibuktikan dari budaya yang bersifat modern yang muncul menyebabkan perubahan budaya dari aspek bermasyarakat, ekonomi, pendidikan, dan penyebaran informasi. Ditengah kemajuan zaman itu kita tidak boleh melupakan budaya yang ada karena setiap budaya memiliki nilai-nilai yang perlu tetap dilestarikan terutama pada segi bahasa dan budaya daerah.

Bahasa memiliki jalinan yang sangat erat dengan budaya sehingga keduanya tidak bisa dipisahkan (Yati, 2015). Saat ini terdapat persaingan antara bahasa daerah dan bahasa lain. Kekhawatiran punahnya bahasa daerah karena terdesak oleh bahasa lain dan pudarnya nilai-nilai kebudayaan yang terdapat dalam bahasa daerah tersebut. Oleh karena itu pendidikan mengenai bahasa daerah sejak dini sangatlah penting terutama pada pendidikan dasar atau sekolah dasar.

Sekolah dasar (SD) merupakan salah satu lembaga pendidikan yang sangat berpengaruh dalam pembentukan pola pikir anak sebelum anak-anak menjadi remaja (Aprilia & Al Irsyadi, 2018). Sehingga perlu kita berikan pengetahuan mendasar tentang bahasa daerah terhadap siswa SD dengan memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang secara cepat dan mencocokkan berdasarkan keadaan masyarakat yang ada di daerah tersebut, dengan cara menarik minat anak untuk mempelajari, mencari tahu, dan menerapkan hal yang dipelajari dengan menggunakan *game* atau permainan yang bersifat edukatif.

Menurut Herskovits dalam (Suharyanto, 2015) pendidikan adalah “*directed learning*” yaitu sebagai suatu proses pembelajaran, pemberian pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui pikiran, karakter serta kapasitas fisik dengan menggunakan pranata-pranata agar tujuan yang ingin dicapai dapat dipenuhi. Salah satu media interaktif yang menarik adalah menggunakan sistem pembelajaran melalui *game* dimana media ini sangat diminati oleh anak-anak usia SD yang secara harafiah masih sangat menyukai bermain (Ekawati & Falani, 2015). Untuk pengetahuan dasar yang akan diberikan pada game edukasi yang ditujukan pada siswa di SD berupa nama-nama anggota tubuh yang berdasarkan dengan bahasa daerah, sehingga siswa dapat belajar dan bersenang-senang. Penggunaan *game* edukasi sebagai alat pembelajaran adalah hal yang menjanjikan karena kemampuan mereka untuk mengajar dan memperkuat tidak hanya pengetahuan tetapi juga keterampilan penting seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan komunikasi (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015).

Permasalahan yang didapatkan dalam penggunaan bahasa daerah yang terjadi di kelas yaitu penggunaan bahasa yang kurang sesuai antara murid dan guru, dalam bahasa Jawa penggunaan bahasa dibagi menjadi bahasa kasar dan bahasa yang halus atau biasa dibedakan menjadi ngoko dan krama. Menurut Suharti (dalam Ichsan, 2015) ngoko mencerminkan perasaan tidak berjarak antara orang yang berbicara tanpa ada rasa segan, sedangkan krama mengandung nilai kesopanan yang tinggi menandakan adanya perasaan segan dan menimbulkan rasa berjarak terhadap orang yang diajak berbicara. Dalam kelas murid atau siswa berbicara pada guru menggunakan bahasa ngoko yang mana tidak sesuai dengan tingkat kesopanannya, sehingga dalam pembuatan game ini murid akan diberi pembelajaran yang mendasar mengenai bahasa ngoko dan krama.

Pada materi yang berdasarkan bahasa daerah ini, penulis akan memfokuskan pada pengenalan anggota tubuh yang dimiliki oleh manusia dalam ragam bahasa Jawa ngoko dan krama yang sudah disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku untuk memudahkan guru agar dapat memberikan pengajaran kelas dengan baik, kreatif, dan tidak membosankan sehingga game edukasi sebagai sarana pembelajaran bahasa daerah agar menarik dan memotivasi siswa.

Game edukasi ini dibuat agar mudah digunakan dan dipahami oleh siswa , dan diharapkan memotivasi siswa agar tingkat keingintahuannya tentang bahasa daerah semakin tinggi, dan bahasa daerah dapat dilestarikan dan tidak akan pudar.

2. METODE

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian adalah metode observasi secara langsung dengan melakukan pengamatan proses kegiatan belajar di kelas serta mengidentifikasi masalah yang ada saat proses belajar mengajar berlangsung. Penulis juga melakukan wawancara dengan guru kelas, data yang diperoleh dari observasi dan wawancara dengan guru kelas di SD Negeri 1 Bawu adalah sebagai berikut :

- a. Kurikulum yang digunakan adalah kurikulum nasional K13 untuk SD yang dikeluarkan oleh kemendikbud.
- b. Siswa dalam berkomunikasi masih menggunakan bahasa ngoko.
- c. Siswa masih belum mengetahui penggunaan bahasa yang benar.
- d. Pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, Siswa kurang fokus dan cenderung bermain sendiri atau mengobrol sendiri.
- e. Pembelajaran yang bersifat satu arah dan membuat siswa tidak aktif.
- f. Siswa lebih antusias saat diajak bermain atau bernyanyi.

Tahapan – Tahapan yang dilakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

2.1 Analisis Data

Dalam merancang bangun game ini berdasarkan kurikulum nasional K13 untuk SD yang dikeluarkan oleh kemendikbud. Penulis mengambil kompetensi dasar mata pelajaran Pendidikan Bahasa Jawa yang ada pada kelas 1 SD. Data diperoleh dari wawancara langsung dengan guru kelas SD Negeri Bawu 1 Jepara. Penulis juga melakukan observasi kelas saat proses belajar mengajar berlangsung.

2.2 Perancangan Sistem

2.2.1 Gambaran Umum

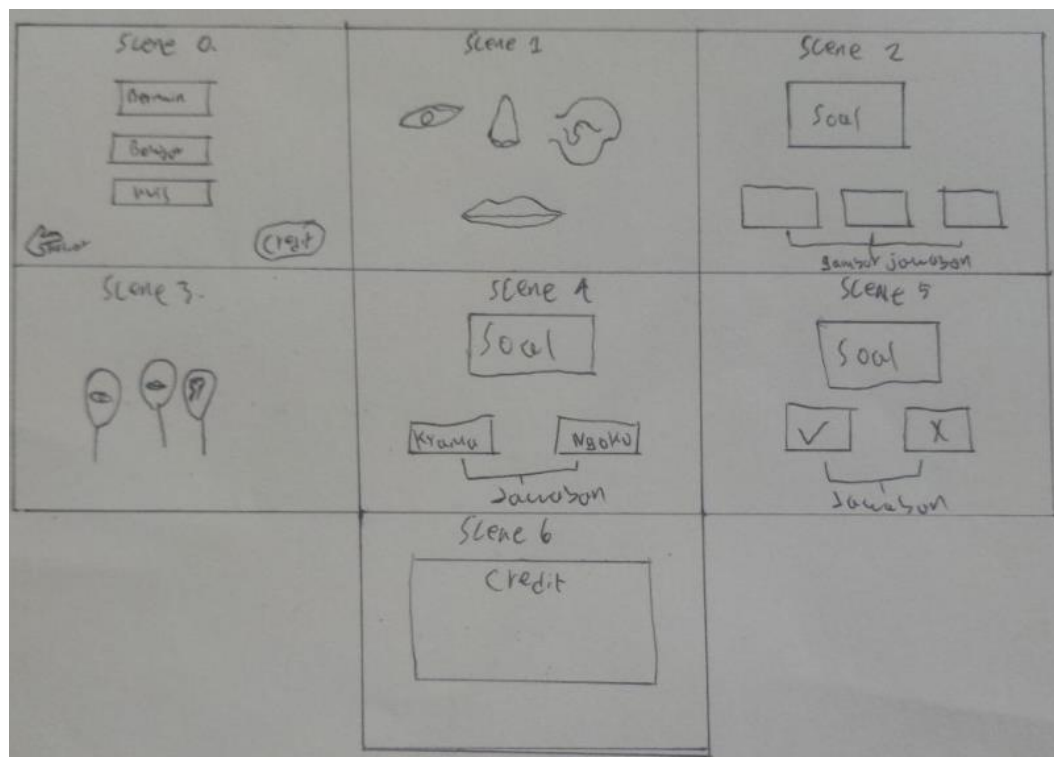
Gambaran umum dari game edukasi ini adalah sebagai berikut:

- a. Game dibuat menggunakan software Construct 2
- b. Pembuatan asset game menggunakan corel draw dan Microsoft Power Point
- c. Game dapat dimainkan melalui Android

- d. Game edukasi ini berisi tentang pengenalan anggota tubuh untuk siswa kelas 1 SD dalam ragam bahasa Jawa Ngoko dan Krama
- e. Game edukasi ini berbahasa Indonesia dan bahasa Jawa
- f. Game edukasi memiliki 4 menu utama yaitu belajar, bermain, quiz dan keluar
- g. Tidak terdapat nilai atau *score* pada setiap pertanyaan, melainkan akan muncul suara penanda benar atau salahnya jawaban. Hanya kuis yang memiliki *score*.

2.2.2 Storyboard

Storyboard adalah serangkaian sketsa untuk mengilustrasikan secara visual urutan atau aliran dari game yang akan dibangun. Storyboard dari aplikasi ini ditunjukkan oleh gambar 1.



Gambar 1. Storyboard

Scene 0 merupakan tampilan menu utama.

Scene 1 adalah isi dari menu belajar dimana cara menggunakannya pengguna harus menekan gambar yang akan memunculkan suara sesuai dengan

nama gambar.

- Scene 2* berisi salah satu isi dari menu bermain yang berupa soal dan jawaban yang harus dijawab oleh pengguna dengan cara mendengarkan nama anggota tubuh dari soal dan menjawab manakah gambar yang benar.
- Scene 3* berisi permainan berupa balon dimana pada setiap awal mulai permainan akan muncul suara sebagai soal, kemudian akan ada balon yang terbang dan pengguna harus menjawab dengan cepat sebelum balon menghilang.
- Scene 4* jenis permainan dimana peserta harus menebak bahasa yang digunakan sesuai dengan soal.
- Scene 5* adalah soal kuis yang berhubungan dengan materi yang sudah dipelajari, soal akan berupa pernyataan yang diperdengarkan terlebih dahulu dan pengguna menjawab dengan jawaban benar atau salah dengan menekan tombol yang sudah disediakan.
- Scene 6* berisi tentang sumber-sumber yang digunakan didalam game yang berupa gambar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah sebuah *game* edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dalam Ragam Bahasa Jawa Ngoko dan Krama yang digunakan untuk membantu siswa kelas 1 SDN 1 Bawu Jepara, untuk belajar tentang anggota tubuh dalam bahasa Jawa di sekolah, di rumah maupun dimana saja. Berikut adalah pembahasan dari hasil penelitian aplikasi *game* edukasi Pengenalan Anggota Tubuh Dalam Ragam Bahasa Jawa Ngoko dan Krama untuk siswa kelas 1 SDN 1 Bawu Jepara.

3.1.1 Menu Utama

Menu utama adalah tampilan awal yang akan ditampilkan pada pengguna saat pertama kali membuka *game* yang ditunjukkan pada gambar 2. Pada tampilan awal ini terdapat lima menu, yaitu menu bermain, menu belajar, menu kuis, menu *credit*, dan keluar. Menu belajar berisi tentang materi pengenalan anggota tubuh

menggunakan bahasa Jawa ngoko dan krama, menu bermain berisi tiga permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak atau siswa-siswi, menu kuis berisi tentang evaluasi materi dari permainan ini dengan cara menjawab pertanyaan, menu *credit* berisi tentang game dan *credit* dari *assets* yang digunakan pada *game* ini, dan keluar untuk menutup aplikasi.



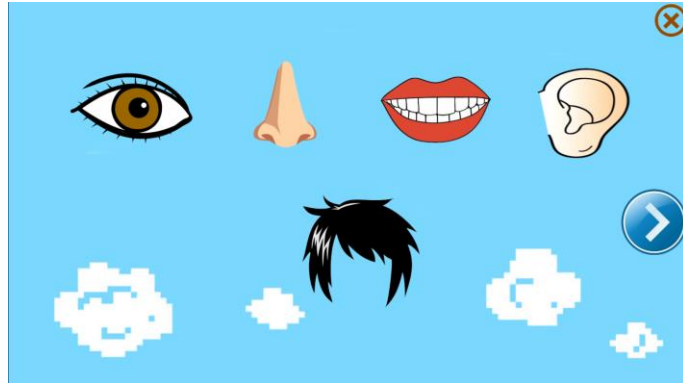
Gambar 2. Menu utama

3.1.2 Menu Belajar

Tampilan menu belajar akan muncul ketika pengguna menekan tombol “SINAU” yang terdapat pada menu utama. Tampilan menu belajar ditunjukkan pada gambar 3. Setelah menekan salah satu tombol antara “KRAMA” dan “NGOKO” yang ditampilkan pada gambar 3, akan muncul tampilan seperti gambar 4.



Gambar 3. Menu Belajar



Gambar 4. Tampilan Belajar

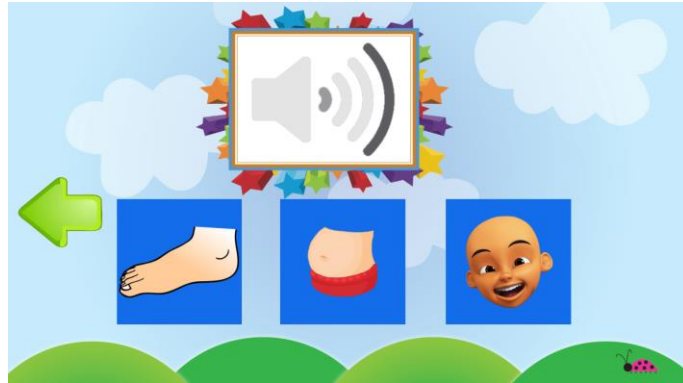
Cara belajar pada gambar 4 yaitu pengguna menekan salah satu gambar dan akan muncul suara sesuai dari gambar dalam bahasa Jawa ngoko atau krama sesuai dengan pilihan pengguna pada gambar 3.

3.1.3 Menu Bermain

Tampilan dari menu bermain akan muncul ketika pengguna menekan tombol “DOLANAN” yang terdapat pada menu utama. Tampilan menu belajar ditunjukkan pada gambar 5. Terdapat tiga jenis permainan yang dapat dimainkan oleh pengguna antara lain gambar lan suara, balon, dan bahasa.



Gambar 5. Menu Bermain



Gambar 6. Tampilan Gambar *dan* Suara

Cara bermain pada gambar 6 yaitu pengguna menekan gambar *sound* yang berada di dalam kotak kotak putih yang berada di atas sehingga mengeluarkan suara. Untuk menjawabnya terdapat tiga pilihan gambar yang ada di dalam kotak biru. Pengguna harus menjawab gambar dengan benar sesuai dengan suara yang dikeluarkan. Apabila jawaban benar soal akan berganti.



Gambar 7. Tampilan Balon

Cara bermain pada gambar 7 yaitu pengguna akan mendengarkan suara, setelah itu akan muncul tiga balon dengan gambar. Pengguna diharuskan untuk memilih jawaban melalui gambar yang sesuai dengan suara yang di dengar dengan cepat karena balon akan bergerak ke atas. Jika pengguna salah memilih jawaban atau tidak memilih jawaban maka permainan akan berakhir. Setiap jawaban yang benar kecepatan balon bertambah.

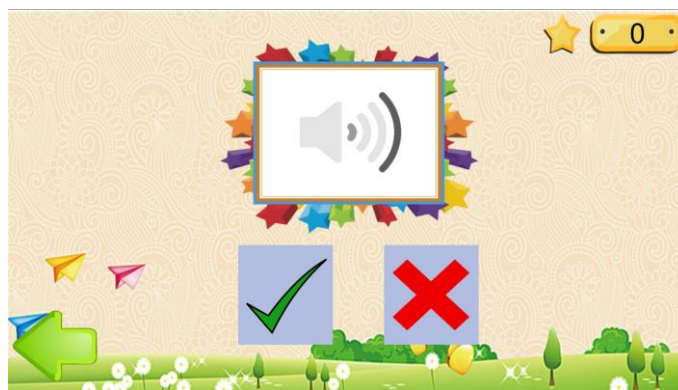


Gambar 8. Tampilan Bahasa

Cara bermain pada gambar 8 yaitu pengguna menekan gambar yang berada dalam kotak, kemudian akan keluar suara. Di bawahnya gambar terdapat dua tombol untuk jawaban. Pengguna harus menebak jawaban sesuai dengan suara, terdapat tiga kali kesempatan pada permainan ini.

3.1.4 Menu Kuis

Tampilan dari menu kuis akan muncul ketika pengguna menekan tombol ‘KUIS’ yang terdapat pada menu utama. Tampilan menu kuis dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Menu Kuis

Kuis adalah evaluasi dari materi yang terdapat pada aplikasi ini. Kuis ini digunakan sebagai tolak ukur sejauh mana pemahaman siswa tentang materi nama-nama anggota badan dalam bahasa Jawa *ngoko* dan *krama*. Dalam kuis ini terdapat 10 soal, dimana masing-masing dari soal dapat diketahui dengan menekan gambar yang berada di dalam kotak putih, setelah gambar ditekan akan muncul suara yang berisi sebuah pernyataan yang dijadikan sebagai soal. Siswa diharuskan menjawab pernyataan pada soal tersebut benar atau salah dengan

menekan tombol yang berada di kotak abu-abu. Warna merah untuk salah, dan warna hijau untuk yang benar. Setelah selesai mengerjakan soal maka nilai dari kuis akan muncul.

3.1.5 Credit

Tampilan *credit* akan muncul ketika pengguna menekan tombol “CREDIT” pada halaman awal. *Credit* ditunjukkan pada gambar 10. *Credit* berisi penjelasan singkat mengenai *game* edukasi yang dibuat dan berisi *credit* dari *assets* yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi ini.



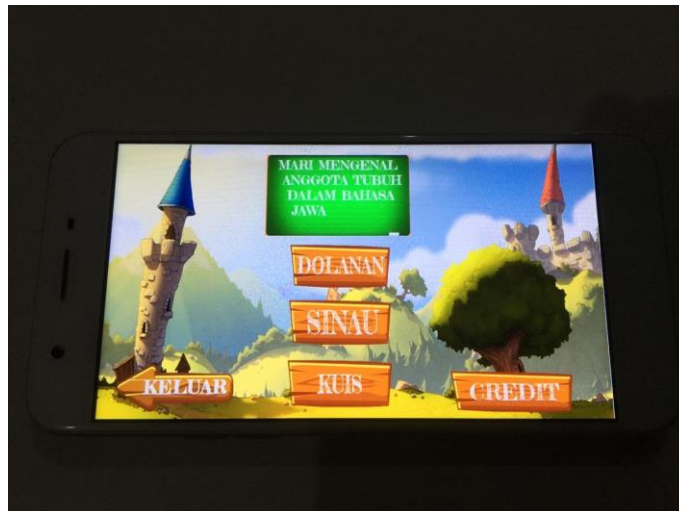
Gambar 10. *Credit*

3.2 Pengujian

Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Bawu Jepara. Aplikasi ini diujikan kepada guru dan siswa siswi kelas 1.

3.2.1 Aplikasi Pada Smartphone Android

Penulis melakukan konversi aplikasi *game* ke dalam bentuk atau *platform* android menggunakan phonegap.com, penulis menguji aplikasi pada beberapa model *smartphone* android. Hasil dari konversi bisa dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Pengujian menggunakan android

Pengujian aplikasi menggunakan OS Android API 26 atau biasa kita kenal dengan versi “OREO” berjalan dengan baik dan lancar.

3.2.2 Pengujian Aplikasi dengan BlackBox

Pengujian aplikasi menggunakan metode *blackBox*, jenis pengujian yang dilakukan hanya berdasarkan pada hasil dan fungsionalitas perangkat lunak sehingga mengabaikan mekanisme internal dari system atau komponen tersebut. Tabel 1 menunjukkan hasil dari pengujian menggunakan metode *blackbox* pada aplikasi yang dibangun oleh penulis.

Tabel 1. Hasil pengujian *blackbox*

No	Yang diuji	Input	Output	Status
1	Menu Belajar	Klik menu belajar	Pindah ke layout menu belajar	Benar
2	Tombol <i>Ngoko</i> dan <i>Krama</i> pada layout menu belajar	Klik tombol next	Berganti layout selanjutnya	Benar
3	Tombol kembali pada layout menu belajar	Klik tombol back	Berganti layout sebelumnya	Benar
4	Suara dari gambar pada layout <i>Ngoko</i> dan <i>Krama</i>	Klik gambar	Suara muncul sesuai gambar	Benar
5	Tombol kembali	Klik tombol kembali	Kembali ke layout sebelumnya	Benar
6	Menu Bermain	Klik menu bermain	Pindah ke layout menu bermain	Benar
7	Tombol gambar <i>lan</i> suara	Klik tombol permainan gambar <i>lan</i> suara	Pindah ke layout permainan gambar <i>lan</i> suara	Benar
8	Tombol tutup pada popup	Klik tombol tutup	Menutup popup	Benar

	instruksi permainan		instruksi permainan	
9	Tombol kembali pada layout permainan	Klik tombol kembali	Kembali ke layout sebelumnya	Benar
10	Tombol main lagi pada popup permainan selesai	Klik tombol main lagi	Memulai permainan dari awal	Benar
11	Tombol permainan Balon	Klik tombol permainan balon	Pindah ke layout permainan balon	Benar
12	Balon	Klik gambar pada balon	Balon menghilang	Benar
13	Kecepatan balon	Klik gambar dengan jawaban yang benar	Pindah ke layout level selanjutnya	Benar
14	Tombol permainan Bahasa	Klik tombol permainan bahasa	Pindah ke layout permainan bahasa	Benar
15	Menu Kuis	Klik menu kuis	Pindah ke layout menu kuis	Benar
16	Menu Credit	Klik menu credit	Menampilkan popup tentang	Benar
17	Menu Keluar	Klik menu keluar	Keluar aplikasi	Benar

Berdasarkan hasil pengujian dari metode blackbox pada table 1, maka dinyatakan semua tombol dapat berfungsi dengan baik.

3.2.3 Uji Kuisioner

Uji kuisioner dilakukan menggunakan metode skala likert yang dikemukakan oleh Rensis Likert, skala ini digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang ditetapkan oleh peneliti. Setelah game didemokan kepada murid dan guru, kemudian peneliti memberikan kuisioner yang berisi tentang penilaian terhadap *game* yang telah didemonstrasikan. Jumlah responden adalah 30 guru dan penulis menggunakan persamaan berikut (1).

$$Persentase = \frac{\sum Skor \times 100\%}{S_{Max}} \quad (1)$$

Penjelasan :

Jumlah responden terhadap *game* yang sudah didemonstrasikan adalah 30 orang, sehingga skor tertinggi $S_{Max} = 3 \times 30 = 90$.

Persentase : merupakan jumlah persentase dari hasil jawaban responden.

$\sum Skor$: Jumlah skor yang diperoleh dari responden dengan rumus Jumlah Skor = $3 \times a(S) + 2 \times a(N) + 1 \times a(TS)$. Nilai “a” merupakan frekuensi

kemunculan jawaban tiap kriteria yang akan dikali nilai skala tertinggi (3) hingga skala terendah (1), dan semua hasilnya dijumlahkan.

S_{\max} : Skor maksimal jawaban dikali jumlah keseluruhan responden. Skor maksimal adalah 3 dimulai dari jumlah alternatif jawaban dan jumlah total responden adalah 30, jadi skor $S_{\max}=3 \times 30=90$.

Hasil perhitungan persentase dengan menggunakan skala likert mengukur pendapat mau persepsi terhadap aplikasi ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Penentuan Kriteria

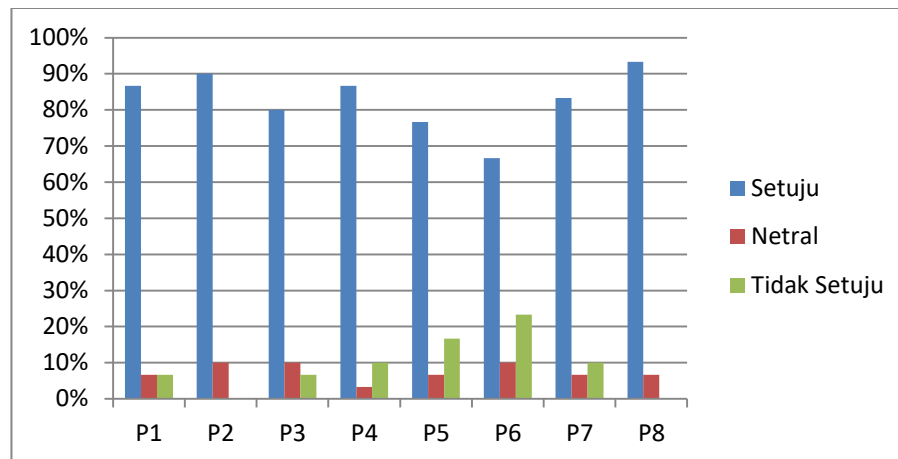
Kriteria	Nilai Skala	Total Responden	Persentase
Setuju (S)	3	30	100%
Netral (N)	2	30	66,66%
Tidak Setuju (TS)	1	30	33,33%

Penentuan hasil pengujian persentase untuk membuat grafik dari perhitungan responden terdapat pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Pengujian oleh Pengguna

No	Kode Soal	Jumlah Jawaban			Jumlah Skor	Persentase
		S(3)	N(2)	TS(1)		
1	P1	26	2	2	83	92,22%
2	P2	27	3	0	87	96,66%
3	P3	24	3	3	81	90%
4	P4	26	1	3	83	92,22%
5	P5	23	2	5	78	86,66%
6	P6	20	3	7	73	81,11%
7	P7	25	2	3	82	91,11%
8	P8	28	2	0	88	97,77%

Persentase rata-rata	90,96%
----------------------	--------



Gambar 12. Menunjukkan hasil pengolahan Tabel 3 dalam bentuk grafik

Dari data pada Gambar 12, hasil dari pengujian atau demonstrasi sudah melampaui harapan peneliti dengan ditunjukan rata-rata 90,96%. Dari pertanyaan yang dibuat, persentase setuju oleh responden sebagai berikut:

1. Apakah aplikasi mudah dimainkan? Sebanyak 86,66%.
2. Apakah tampilan dari aplikasi menarik untuk siswa? Sebanyak 90%.
3. Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami? Sebanyak 80%.
4. Apakah menu diaplikasi mudah dipahami? Sebanyak 86,66%.
5. Apakah sesi belajar dari aplikasi mudah dipahami? Sebanyak 76,66%
6. Apakah sesi kuis pada aplikasi efektif? Sebanyak 66,66%
7. Apakah permainan dari aplikasi menarik untuk dimainkan? Sebanyak 83,33%
8. Apakah siswa merasa senang saat belajar mengenal anggota-anggota tubuh dalam bahasa Jawa *ngoko* dan *krama* menggunakan aplikasi ini? Sebanyak 93,33%

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

- 1) Game edukasi mengenal anggota badan menggunakan bahasa Jawa *ngoko* dan *krama* bisa digunakan atau dimainkan pada platform *android* dengan ketentuan menggunakan setidaknya system operasi dengan API 26.

- 2) Game edukasi mengenal anggota badan menggunakan bahasa Jawa *ngoko* dan *krama* sesuai berjalan dengan baik dan bisa digunakan sesuai dengan pengujian *blackbox* yang dilakukan.
- 3) Game edukasi mengenal anggota badan menggunakan bahasa Jawa *ngoko* dan *krama* disukai oleh pengguna yang dapat dilihat dari hasil kuisioner yang sudah dijawab.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, K., & Al Irsyadi, F. Y. (2018). GAME EDUKASI PENGENALAN NAMA-NAMA NABI DAN KISAHNYA BERBASIS ANDROID. *Skripsi Thesis Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology and Society*, 18(3), 75–88. <https://doi.org/10.1109/EDUCON.2014.6826129>.
- Ekawati, P. L., & Falani, A. Z. (2015). Pemanfaatan Teknologi Game untuk Pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Indonesia berbasis Android. *Universitas Narotama*, 22(1), 30–36.
- Ichsan, S., N. (2015). Penggunaan Bahasa Jawa Oleh Remaja (Studi Fenomologi Terhadap Komunikasi Berbahasa Jawa Pada Remaja di Desa Mantingan, Kecamatan Mantingan, Kabupaten Ngawi). *Skripsi Thesis Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Muchlisin, M., & Al Irsyadi, F. Y. (2014). Aplikasi Game Pengenalan Anggota Tubuh Untuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Tunagrahita Berbasis Kinect. *Skripsi Thesis Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Suharyanto, A. (2015). Pendidikan dan Proses Pembudayaan dalam Keluarga, 162–165.
- Yati, D. (2015). Menyelamatkan Bahasa Daerah Melalui Pembelajaran Bahasa Yang Komunikatif. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB2015*, 301–314. [https://doi.org/10.1016/S0098-3004\(02\)00013-4](https://doi.org/10.1016/S0098-3004(02)00013-4)